

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., dan Jampel, I.N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 15 Juni 2024.
- Agung, A.A.G., Parmiti, D., & Mahadewi. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 15 Juni 2024.
- Arina, Dina., dkk. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 1 Nomor 2 (hlm 168-175). Diakses pada 24 Juni 2024.
- Aurum, Emma Valensia & Surjono, Herman Dwi. 2021. “*Mobile-Based Interactive Multimedia Learning for Problem-Solving Skills in Vocational High School*”. *Indonesian of Education Journal Volume 10 Number 4*. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/28611>. Diakses pada 7 Mei 2025.
- Belinda, L.N., dkk. 2023. “Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika pada Siswa Kelas 3”. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol 9, No 1 (hlm 37-42). Tersedia pada <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>. Diakses pada 25 Agustus 2024.
- Buchori, Ahmad. 2019. “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 6 Nomor 1 (hlm 104-115). Tersedia pada <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. Diakses pada 11 Juli 2024.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dwiqui, G.C.S. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V”. *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 8 Nomor 2. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28934> . Diakses pada 07 Mei 2025.
- Fakhrudin, A.R., dkk. 2023. “Multimedia Interaktif Berbasis Missouri *Mathematics Project* pada Mata Pelajaran Matematika”. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Number 1, Tahun 2024 (hlm 10-19). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.63764> . Diakses pada 16 Juli 2024.

- Farhan, Muhamad & Sudatha, I.G.W. 2023. “*Interactive Learning Multimedia Based on Indonesian Realistic Mathematics Education in Mathematics Subject*”. *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 11 Nomor 2 (hlm 221-229). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.63853> . Diakses pada 20 Juni 2024.
- Geni, K.H.Y.W., dkk. 2020. “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) (hlm 1-16). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> . Diakses pada 13 Juli 2024.
- Gulo, Safrinus & H.O. Amin. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*”. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1 (hlm 89-91).
- Hariato, Nur Aliza & Sudatha, I.G.W. 2023. “*Interactive Multimedia with Problem-Based Learning in Mathematics*”. *Jurnal of Education Technology* Volume 7 Nomor 4. Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.64656> . Diakses pada 7 Mei 2025.
- Hasan, Muhammad., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Cetakan pertama. Klaten: Tahta Media Group. Diakses pada 25 Juni 2024.
- Hasan, Qodri Ali. 2017. “Pengembangan Pembelajaran Operasi Pembagian Dengan Menekankan Aspek Pemahaman”. *Jurnal Pendidikan* Volume 18, Nomor 2 (hlm 106-114). Diakses pada 26 Juni 2024.
- Ibrahim, M.A., dkk. 2022. “Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran”. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 4 Nomor 2. Diakses pada 26 Juni 2024.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Nomor 008/H/KR/2022 tentang *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* pada. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Halaman 35. Diakses pada 14 Juni 2024.
- Khakim, M Erwin Fahrul. 2023. “Peningkatan Literasi Numerasi Porogapit Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Porogapit *Board* Pada Siswa Kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, Volume 1 Nomor 1 (hlm 08-12). Tersedia pada <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i1.46> . Diakses pada 14 Juni 2024.
- Khomaria. Isti & Robandi, Babang. 2023. “Pembelajaran Matematika Materi Pembagian Menggunakan Bar Diagram dan Leftover Game Board”. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses 18 Juli 2024.
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kuncahyono & Sudarmiatin. 2018. “ Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*,

- Volume 3, No. 2 (hlm 156-163). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk>. Diakses pada 18 Juli 2024.
- Mustopa, Ahmad., dkk. 2021. "Analisis Standar Penilaian Pendidikan". *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Volume 09, Nomor 01 (hlm 24-29). Tersedia pada <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i1.3364> . Diakses pada 24 Juni 2024.
- Nugraha, G.N.S., dkk. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 7 No. (1) (hlm 12-22). Diakses pada 8 Mei 2024.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
- Permata, Aprilia Dinda, dkk. (2014). "Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika untuk Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4 Bebetin". *Jurnal Edutech Undiksha* Volume 2 Nomor 1. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3883>. Diakses pada 7 Mei 2025.
- Pradnyawati, Cindy & Rati, Ni Wayan. (2023). "*Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the form of Objects*". Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/63626>. Diakses pada 7 Mei 2025.
- Pratiwi, R.I.M & Wiarta.I.W. 2021. "Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika". *Jurnal Edutech Undiksha* Volume 8, Number 1, Tahun 2021(hlm 85-94). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index> . Diakses pada 8 Mei 2024.
- Ratnasari, Manika. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Numerasi Berbantuan Android untuk Materi Pembagian Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19200>. Diakses pada 8 April 2025.
- Rubikah, Sukmowati. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Materi Pembagian Susun Kelas VI SDN 1 Selat dalam Tahun 2020/2021". *Anterior Jurnal*, Volume 22 Issue 1II (hlm150-161). Tersedia pada <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> . Diakses pada 10 Mei 2024.
- Sari, Putri & Fikrati, Ama. 2023. Analisis Kesalahan Siswa SD dalam Menyelesaikan Soal Pembagian Bersusun Porogapit Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Jurnal EduMath*, Volume 15, Nomor 1 (hlm 1-6). Diakses pada 18 Juli 2024.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, Nur. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Platform Genially* Pada Subtema Penghematan Energi". *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 15, Nomor 01, Juli 2023, (hlm 34-38). Tersedia pada <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia> . Diakses pada 18 Juli 2024.

- Setyosari, Punaji. 2014. "Menciptakan Pembelajaran yang efektif dan Berkualitas". *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 1 (hlm 20-30). Diakses pada 25 Agustus 2024.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 12 Juli 2024.
- Supartayasa, Gede., dkk. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 05 No. (1) (hlm 100-110). Diakses pada 13 Juli 2024.
- Suryandaru, Nugroho Adi. 2020. "Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, Volume 03, Nomor 02 (hlm 88-91). Tersedia pada <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda> . Diakses pada 25 Agustus 2024.
- Syahril, R.F., dkk. 2020. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Materi Barisan dan Deret untuk Kelas XI SMA/MA". *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, Volume 3 Nomor 1. Tersedia pada <https://doi.org/10.33578/prinsip.v3i1.62> . Diakses pada 26 Juni 2024.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Triana. Prita., Widowati, Hening & Achyani. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan". *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 12 Nomor 2. Diakses pada 11 Juli 2024.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1990. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya. Diakses pada 21 Juni 2024.
- Wedayanti, L.A. & I.W Wiarta 2022. "Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Matematika Kelas IV SD". *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 10 Nomor 01 (hlm 113-122). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320> . Diakses pada 10 Mei 2024.
- Wirantini, N.P.N., dkk. 2022. "Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 10 Nomor 1 (hlm 42-51). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558> . Diakses pada 10 Mei 2024.
- Wulandari, G.A., & Ambara, D.P. 2021. "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenai dan Berhitung Angka". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 9, Nomor 2, Tahun 2021, (hlm 211-219). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index> . Diakses pada 18 Juli 2024